ПРЕДЫГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Вы когда нибудь слышали о «Станции Кисараги»?

Это история о безлюдной ж/д станции, впервые появившаяся в виде череды сообщений на интернет форуме, в реальном времени докладывавших о происходивших событиях. История станции Кисараги породила множество дискуссий и различных литературных произведений, превратившись в городскую легенду, которая жива и по сей день.

Сегодня занавес поднимается над новой историей побега со станции Кисараги.

Сможете ли вы вернутся живыми из мира теней?

Emoklore TRPG.
Новая история станции Кисараги.

ИНФОРМАЦИЯ О СЦЕНАРИИ

Сеттинг истории: Современная Япония.

Количество игроков: 1-4.

Время игры: 1-2 часа.

Тэги: короткое время, для начинающих, побег из мира теней.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ РЕЗОНАТОРОВ

Этот сценарий начинается со вступления в виде «Я заснул в ночном поезде и оказался на странной безлюдной станции». Вы можете использовать любую предысторию, если получившийся персонаж подойдет для этого вступления вступлении.

На момент начала сценария персонажи имеют при себе свои повседневные вещи, такие как кошелёк и смартфон.

Готовые персонажи

В конце документа находится 6 листов персонажей с распределенными очками характеристик и навыков, и затравкой для введения в сценарий. Игроки должны самостоятельно добавить недостающую личную информацию и эмоции резонанса.

Игроки не обязаны использовать этих персонажей, и могут менять любые детали по своему желанию. Эти персонажи не принадлежат к оригинальному сценарию, а были созданы в дополнение к русскому переводу сценария.

ⓘ Этот сценарий связан с реальной городской легендой о «Станции Кисараги». Игроки не обязаны что то знать о этой городской легенде (Если они слышали о ней, это тоже не будет проблемой).

ГЛАВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СЦЕНАРИИ

(С этого момента информация предназначена только для DL. Игроки не должны ее получить.)

ИСТОРИЯ

Заснувшие в поезде резонаторы замечают, что поезд останавливается на безлюдной станции под названием «Станция Кисараги». Там они встречают женщину по имени ***Хасуми***, которая ехала в том же поезде.

Резонаторы и Хасуми исследуют станцию Кисараги и её окрестности. Пока персонажи пытаются понять как им выбраться из этого странного места, они переживают ряд таинственных событий, которые очень напоминают городскую легенду «Станции Кисараги», о которой говорят в Интернете.

Это место само по себе является Энигмой, миром теней, которого на самом деле не существует.

«Станциия Кисараги» – Городская легенда, родившаяся в 2004 году (почти 20 лет назад!), началом которой послужил ***живой интернет-репортажа на одном популярном анонимном форуме в интернете***, рассказывающий о загадочных событиях на безлюдной станции. Хотя до сих пор не ясно, была ли эта история правдой или вымыслом, с тех пор появилось множество дискуссий и сообщений о похожих событиях пережитых другими людьми, а так же большое количество креативных произведений созданных на основе этой истории. Станция Кисараги стала одной из самых известных городских легенд Японского интернета, и разговоры о ней продолжаются по сей день.

Эта городская легенда, смесь правды и выдумки обрела форму и сознание, превратившись в Энигму, истинную природу которого отражает тот мир теней в который попали персонажи.

Существование Энигмы станции Кисараги основывается на коллективном представлении пользователей интернета о этой городской легенде. Однако с течением лет, воспоминания людей померкли, и количество тех, кто детально помнит историю станции Кисараги сильно сократилось. В результате этого, сущность Энигмы стала туманной и нечеткой. Станция Кисараги начала боятся своего исчезновения.

Резонаторы стали жертвой Энигмы, которая пытается повторить опыт «невероятного живого интернет-репортажа», что бы вновь оживить воспоминания о истории станции Кисараги в умах людей, и тем самым утвердить свое существование.

Живая реакция в социальных сетях поможет станции укрепить свою сущность, увеличить «разрешение» и расширить влияние.

Однако в плане энигмы станции Кисараги есть одна слабая точка.

Станция Кисариг это воплощение коллективного представления людей, и ***когда люди меняют свое представление, меняется и её реальность.***

Если резонаторы поймут эту слабость и используют интернет что бы «переписать» станцию Кисараги, тем самым сумев сбежать из мира теней, то сценарий будет пройден.

ЭНИГМА

Коллективное представление интернета о станции Кисараги

Мир теней в котором оказались персонажи является воплощением городской легенды. Энигма станции Кисараги крепко связана с интернетом, и всегда подключена к нему. Персонажи могут получить доступ в интернет используя смартфон или компьютер (но звонки не будут проходить).

Станция Кисараги это коллективное представление интернета о городской легенде, обретшее форму и сознание, поэтому если коллективное представление о ней изменится, изменится и сама станция.

ⓘ *Такое имя использовал пользователь анонимного форума, давшего начало городской легенде о станции Кисараги. Было ли это настоящее имя – не известно.*
Хасуми появляющаяся в этом сценарии – не настоящий человек, а часть странных феноменов созданных коллективным представлением о станции Кисараги.

ⓘ *2ch.net. Весь тред ставшей началом легенды можно прочитать в конце сценария.*

ⓘ *Если достаточное количество людей в интернете поверят в посты резонаторов, будут напуганы ими (или они будет их забавлять), то даже полная нелепица может стать реальностью в этом месте.*
Например, станция Кисараги может трансформироваться в робота, или проходящий мимо странствующий монах изгонит из вас злого духа.

Из за того что мало кто в эти дни помнит детали истории, если персонажи отдалятся от станции, то очертания окружения помутнеют и потеряют четкость.

Что бы сохранить свой образ в воспоминаниях людей, Энигма время от времени забирает людей, что бы те вели интернет репортаж о её существовании.

Эмоции резонанса

– Самовыражение (Желание),
– Страх (Сентимент).

Изменения во время одержимости

Если во время сценария уровень ∞резонанс достигнет 10 или более, резонатор превратится в девианта, немедленно станет одержим и исчезнет. История о человеке пропавшем на станции Кисараги станет новой городской легендой. Персонаж будет потерян.

Таблица резонанса

1. Неуверенность в существовании

По какой-то причине персонажа начинает мучить страх исчезнуть из этого мира. Может быть это связано с тревогой от того что он потерялся в мире теней? Или это чьи то чужие эмоции наполняют его разум?

На время сценария персонаж получает эмоцию резонанса: Страх (Сентимент).

2. Артефакты изображения

В случае удачной проверки Наблюдения, персонаж замечает что часть его поля зрения будто покрыта визуальными артефакты, как на видео низкого разрешения.

3. Откровение

Пришло время понять истинную причину дискомфорта который персонаж испытывает в этом месте... Резонатор должен выполнить проверку *расследования, интуиции, или логики. В случае успеха DL даст информацию, зацепки или подсказки наводящие на истинную природу Энигмы. DL определяет объем полученных подсказок в зависимости от объема прежде собранной информации.

4. Запредельный ужас

Персонаж настолько напуган что не способен стоять на ногах, его руки трясутся, зубы начинают стучать, в течении 10 минут он не может нормально двигаться.

Восстановление возможно с помощью удачной проверки *эго или психологии.

5. Желание покрасоваться

Персонаж испытывает непреодолимое желание рассказать о происходящем всему интернету. На время сценария персонаж получает эмоцию резонанса: Самовыражение (Желание).

6. Заражение мемами

По какой то причине, на 1D6*10 минут, персонаж хочет использовать в своей речи как можно больше интернет-сленга.

ДОВЕРИЕ ИНТЕРНЕТА

Начальное значение этого показателя равно 1. Это значение добавляется к количеству успехов полученному резонатором во время проверки живого интернет-репортажа, когда он описывает в интернете происходящие в мире теней события.

Этот показатель показывает насколько люди в интернете обращают внимание и доверяют постам резонаторов. Чем выше это значение, тем больше полезной информации может быть получено через интернет.

Однако, в то же время этот показатель придает силу Энимге «Станция Кисараги», и ее существование укрепляется. Сложность проверки резонанса равна текущему значению доверия интернета.

NPC

ХАСУМИ (НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ НЕИЗВЕСТНО)

Молодая девушка попавшая на станцую Кисараги вместе с резонаторами (Это не правда). Она ведет себя вежливо и дружелюбно. У Хасуми старомодный вкус в одежде и она использует раскладной телефон (не смартфон). ***Иногда в её речи проскакивает старый интернет-сленг.***

На самом деле, Хасуми является частью Энигмы «Станция Кисараги». Она делает вид что пытается сбежать со станции вместе с резонаторами, и постоянно подталкивает их к тому что бы делать посты в интернете о текущей ситуации (совершая проверки живого интернет-репортажа), мотивируя это тем, что так они смогут получить помощь и информацию которая может пригодится что бы найти выход отсюда. Настоящей же целью является транслировать переживаемый резонаторами ужасающий опыт на как можно более широкую аудиторию, и тем самым укрепить существование Энигмы «Станция Кисараги».

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ СЦЕНАРИЯ

СЦЕНА 0: ВСТУПЛЕНИЕ

Прочитайте следующий текст и попросить игроков начать отыгрывать.

Резонаторы просыпаются в вагоне поезда. Похоже они ненадолго заснули в дороге. Поезд остановился на безлюдной станции. Двери вагона открыты. Наверно это конечная?

Во всем поезде всего несколько человек (персонажи игроков), похоже они тоже только что проснулись. Никого из персонала поезда вокруг не видно.

Свет за окнами поезда был очень тусклый, и единственным способ разобрать что происходит снаружи – было выйти на станцию.

Информация для DL

Резонаторы могли попасть в это место из разных поездов. Если это так, то они был призваны сюда силами Энигмы.

КАК ДВИГАТЬСЯ ПО СЦЕНАРИЮ

Сцены истории разворачивается по следующему маршруту, следуя в одном направлении.

«Станция Кисрагаи» – «Вдоль ж/д путей» – «Вход в тоннель Исакан» – «Выход из тоннеля Исакан» – «Горная дорога».

По мере того, как персонажи будут продвигаться по маршруту истории, группа встретит различные события в точках интереса, и резонаторы будут проходить проверки для увлечения рейтинга Доверия интернета.

ⓘ *В оригинале касуми использует японский интернет сленг 20-летней давности, типа «Какико» (запостить). Вы можете заменить его на знакомый вам старый интернет сленг, либо сказать о том что она использует сленг, не отыгрывая его, либо совсем упустить этот момент.*

СОБЫТИЯ И РЕЙТИНГ «ДОВЕРИЯ ИНТЕРНЕТА»

Начальное ***значение рейтинга*** «Доверия интернета» равно 1. Максимальное значение равно 10. Это общее значение для всей группы.

На значении 1 большинство людей думают что посты персонажей это розыгрыш. На 3 некоторые начинают верить в происходящие. После 6 количество просмотров начинает увеличиваться в геометрической прогрессии.

Чем дальше от Станции Кисарагри удаляются персонажи, тем более расплывчатым становится пейзаж, будто падает разрешение изображения. Каждый раз когда повышается рейтинг доверия интернета, увеличивается и разрешение окружающего пейзажа.

В случае повышения рейтинга доверия интернета, DL говорит: «Из реакций на ваши сообщения в интернете, вы получили следующую информацию», и ***сообщает персонажем подсказки для завершения сценария.***

Когда будет достигнуты определенные значения рейтинга доверия интернета, произойдут следующие события.

Рейтинг доверия интернета: 4.

Действия резонаторов привлекают внимания в интернете. Слухи о происходящем разносятся по сети и люди начинают следить за происходящем на станции Кисараги.

Проверка резонанса (Интенсивность X / Повышение 1), Эмоция резонанса: Самовыражение (Желание). X = текущему уровню доверия интернета.

В случае успеха резонатор чувствует удовлетворения и радость от того, что так много людей обратили на него внимание. *«Не могу понять, мои ли собственные это чувства?».*

Рейтинг доверия интернета: 7.

Популярность в интернете растет как лавина. Люди начинают спекулировать о происходящему без вмешательства персонажей, предлагая различные версии и варианты выхода из ситуации.

Резонаторов захлестывает желанием толпы узнать новые подробности старой городской легенды.

Проверка резонанса (Интенсивность X / Повышение 1), Эмоция резонанса: Самовыражение (Желание). X = текущему уровню доверия интернета.

В случае успеха резонатор чувствует как холодок пробегает по его спине. Он ощущает что пространство вокруг него наполнено непонятной, зловещей аурой, которую можно описать как «Миазма».

Рейтинг доверия интернета: 9.

Весь интернет не может оторвать глаз от происходящего на станции Кисараги. Кажется, что от осознание этого факта, само пространство вокруг трепещет от удовольствия.

Окружающий пейзаж, который раньше казался размытым, теперь стал четким, будто увеличив свое графическое разрешение. И в тоже время, окружение кажется устрашающе зловещем. Такое ощущение что оно вот-вот придет в движение.

Проверка резонанса (Интенсивность X / Повышение 1), Эмоция резонанса: Самовыражение (Желание). X = текущему уровню доверия интернета.

Персонажи уверен, что сможет добиться успеха. У него больше нет сомнений в том, что это место питается онлайн-вниманием.

ⓘ Игроки должны всегда видеть текущее значение рейтинга. Если вы играете по сети, используйте счетчик, идущий в комплекте со сценарием. Если вы играете оффлайн, вы можете использовать 10-гранную кость.

ⓘ Подсказки для завершения сценария:
– Человек запостивший оригинальные сообщения о станции Кисарага, положившие начало городской легенде, использовал имя «Хасуми».
– «Хасуми» которая сейчас перед нами – настоящий ли она человек..?
– Происходящее точь в точь напоминает копию событий произошедших в 2004 году. За одним исключением: пейзаж вокруг выглядит размытым и постепенно становится все яснее.

СЦЕНА 1: СТАНЦИЯ КИСАРАГИ

Когда персонажи сойдут из поезда на темную платформу, они увидят перед собой безлюдную и неожиданно маленькую станцию.

Проверка резонанса (Интенсивность 1 / Повышение 1), Эмоция резонанса: Страх (Сентимент).

В случае успеха, резонатор ощущает на своей коже неожиданно теплый воздух, ему кажется что окружение наполнено зловещем присутствием чего то. Необъяснимое чувство страха появляется в его разуме.

На платформе очень тусклое освещение, и что бы разобрать что происходит вокруг потребуется другой источник света. Если у персонажа нет фонарика, пойдет функция фонарика на смартфоне. Персонаж обращает внимание, что телефон не можете никуда позвонить и система GPS отображает ошибку – не давая понять где вы находитесь.

▾Смартфон

Если у персонажа с собой есть ноутбук, смартфон или планшет, он заметит что значок подключения к интернету забагован, но подключение работает нормально (за исключение того, что невозможно никому позвонить через интернет).

Оглядевшись вокруг персонажи замечают, что на станции есть кто то ещё. Они видят женщину смотрящую на станционную вывеску, подсвечивая ее фонариком на мобильном телефоне.

Диалог: Хасуми

– «Добрый вечер, вы тоже уснули в поезде, да?»

– «Не могу понять где мы очутились. На вывеске написано «Кисараги», но я что то не припомню, что бы я слышала о станции Кисараги...»

(Если спросили о том куда она ехала): – «Я возвращалась домой со станции Син Хамамацу. Мы же ехали по линии Энсю?»

(Если спросили как её зовут): – «Меня зовут Хасуми, приятно познакомится.»

Попросите резонаторов сделать проверку *Расследования или *Восприятия. В случае успеха они заметят что в руках у Хасуми старый раскладной телефон, которые сейчас редко увидишь.

РАССЛЕДОВАНИЕ

▾Оглядеться вокруг

Вокруг станции почти нет источников света. Только несколько слабых фонарей вдоль ж/д путей.

Если персонаж пройдет проверку *Расследования или *Восприятия, он сможет понять что в округе не видно жилых домов, вдалеке можно увидеть горы, а сама станция стоит посреди заросшего травой поля.

▾Базовая информация о городской легенде станции Кисараги

Персонажи могут знать о легенде станции Кисараги с помощью удачной проверки *Знаний или собрать информацию в интернете с помощью *Расследования.

– Станции Кисараги не существует.
– В 2004 году кто то запостил в тред на анонимном интернет форуме серию постов о происходящих с ними странных событиями, когда они якобы попали на станцию Кисараги. Вызванные этими сообщениями в сети переполох сделал станцию Кисараги одной из самых известных городских легенд Японского интернета, и разговоры о ней продолжаются по сей день.

ⓘИгрок может предложить запостить о ситуации в любое время, но это нельзя делать снова и снова, пока ситуация в игре не изменится.

ⓘБезногий старик это тоже часть оригинальной истории станции Кисараги. Он, как и Хасуми, – часть Энигмы.

ⓘЭто эмоции резонанса станции Кисараги.

ЖИВОЙ ИНТЕРНЕТ-РЕПОРТАЖ

Покрутив в руках телефон, **Хасуми говорит:** *«Звонки почему то не работают, но к интернету подключается нормально. Может нам запостить о нашей ситуации, и кто то сможет подсказать где мы очутились?»*

Все резонаторы могут запостить о происходящем воспользовавшись социальными сетями, интернет форумами или сайтами онлайн-видео. Что бы сделать это используйте проверку подходящего навыка: *Переговоры, Связи: Интернет, Компьютер, *Удача и т.п.

Количество успехов полученное в проверке навыка каждым из резонаторов добавляется к текущему значению доверия интернета.

Объясните игрокам, что если они не наберут достаточное значение доверия интернета, то %***их посты никто не увидит и их историям не поверят.***%

Хасуми будет реагировать каждый раз когда значение доверия интернета увеличивается.

– *Не прокатывает... похоже что они думают что это тролль.*
– *(Значение увеличивается) Похоже люди начинают нам верить понемногу.*

По прошествии некоторого времени, пока резонаторы осматривались вокруг, они слышат громкий стук за своей спиной.

Двери поезда закрываются, и он отходит со станции. Резонаторы остались на платформе.

Хасуми: *«телефоны у нас не работают, и непонятно сколько мы здесь простоим просто так, может нам пойти вдоль путей? Может быть мы встретим кого то на следующей станции».*

СЦЕНА 2: «ВДОЛЬ Ж/Д ПУТЕЙ»

Чем дальше персонажи отходят от станции, тем более затуманенным становится окружающее их пространство. Будто пелена падает на глаза.

Некоторая время спустя, после того как резонатора начали идти вдоль путей, они слышат доносящиеся откуда то из далека удары барабанов и звон бубенцов.

Попросите резонаторов выполнить проверку *Восприятия. В случае успеха, персонаж слышит голос за своей спиной, говорящий «По путям ходить опасно».

Когда резонаторы обернутся назад, они увидят ***старика без ноги стоящего на путях***. Эта картина вселяет в них ужас.

Проверка резонанса (Интенсивность X / Повышение 1), Эмоция резонанса: Страх (Сентимент). X = текущему уровню доверия интернета.

В случае успеха, уровень ∞Резонанса увеличится на 1 и чужие то мысли проникнут в разум резонатора: ***«Я не хочу исчезнуть... не....хоч...знуть...».***

Не успели резонаторы и оглянутся, как видения безногого старика испарилось, будто ничего и не было.

▾Снять фотографию старика

Кто то из резонаторов может попытаться успеть снять старика на телефон. В этом случае выполните проверку *Ремесла. Вы также можете дать персонажу бонусную кость, если они используют для съемки Искусство: фотография или Чувство сверхъестественного.

В случае успеха, резонатор сможет снять фотографию призрака. Используя это фото, можно получить 2 бонусных кости на одну проверки живого интернет-репортажа.

СЦЕНА 3: «ВХОД В ТОННЕЛЬ ИСАКАН»

Спустя некоторое время, ж/д пути выводят группу ко входу в тоннель.

Пусть резонаторы выполнят проверку *Восприятия. В случае успеха они заметят что ***табличка с названием тоннеля расплывчата и название прочитать невозможно.***

Хасуми начинает говорить: *«Тут на табличке **написано название тоннеля...** как это читается..? Исакан? «И» как в иероглифе «Италия», «Са» как в название префектуры Сага, «Кан» как в иероглифе «Пронзить»? По моему так. Давайте спросим у людей в интернете, может быть они знают где это место?»*

В случае удачной проверки живого интернет-репортажа резонаторы получат информацию о тоннеле:

– Тоннеля Исакан не существует.
– Хотя его не существует в реальности, тоннель Исакан фигурировал в городской легенде о станции Кисараги. Персонажи как будто повторяют события произошедшие в той истории.

Когда персонаж поднимает взгляд вверх, после удачной проверки живого интернет-репортажа, он видит что то странное на границе своего зрения.

Выполните проверку *Восприятия. В случае успеха, становится четко видно название тоннеля: «Исакан».

Проверка резонанса (Интенсивность X / Повышение 1), Эмоция резонанса: Страх (Сентимент). X = текущему уровню доверия интернета.

В случае успеха, уровень ∞Резонанса увеличится 1, и персонаж почувствует страх от того, что на его глазах имя тоннеля будто бы было добавлено туда, где его раньше небыло.

Когда группа решит пройти через тоннель, перейдите к сцене «Выход из тоннеля Исакан».

ⓘ *Это такой же феномен как и расплывчатый пейзаж вокруг станции Кисараги. Название невозможно прочитать потому что люди забыли его.*

ⓘ *Хасуми не единственная кто умеет читать. Она единственная кто знает название тоннеля. Её план заключается в том, что бы сообщить резонаторам название тоннеля, и используя их, напомнить о нем людям в интернете, что бы восстановить эту часть мира энигмы станции Кисараги.*

СЦЕНА 4: «ВЫХОД ИЗ ТОННЕЛЯ ИСАКАН»

Когда группа наконец выберется из темноты длинного-длинного тоннеля, они заметят фигуру человека недалеко от выхода.

«Слава богу... мы наконец встретили кого то. Давайте спросим его где мы» – **Сказала Хасуми**, приближаясь к фигуре.

Фигура имеет расплывчатые очертания, и её лицо невозможно разобрать. Даже если резонатор услышит как фигура разговаривает с Хасуми, произносимые фигурой слова невозможно понять. Если резонатора спросит что то у фигура, та ответит, но персонаж не сможет разобрать сказанного.

После недолгого разговора **Хасуми обернется и скажет:** *«Он говорит что сможет подкинуть нас до ближайшей станции», «Люди в сети наверное сейчас волнуются, может сообщите им о происходящем?»*

В случае удачной проверки живого интернет-репортажа резонаторы заметят, что нечеткая фигура теперь выглядит как обычный, ничем не примечательный мужчина. Если персонажи спросят его о чем то, он честно ответит:

– Он просто случайно проезжал мимо.
– Рядом нет никаких населенных пунктов.
– Он может подвести их до ближайшей станции.
– (Если спросят о названии станции) Станция Хина.
– (Если будут продолжать докучать вопросами) «.....»

Если персонажи решат поехать на машине, или пойти по дороге пешком, переходите к «Горная дорога».

СЦЕНА 5: «ГОРНАЯ ДОРОГА»

Поездка в машине

Во время поездки в машине резонаторы заметят, что что то не так.

Машина уезжает все глубже и глубже в горы. Водитель не отвечает на вопросы, он ***продолжает ехать в молчании***.

Пешком

Горная дорога уходит в бесконечность. Персонажи продолжают идти, но пейзаж не меняется. Как бы далеко они не зашли в горы, подключение к интернету не пропадает (обычно в горах сигнал не проходит).

Хасуми продолжает настаивать на том, что бы персонажи вели живой интернет-репортаж.

ⓘВ это время люди в интернете могут советовать резонатором много всего, но не один совет не будет вызывать особого доверия: «Не садитесь в машину», «Это пожарная машина, которая увезет вас в ад», и т.п.

*ⓘРезонатор решивший выбраться из машины, сможет сделать это с помощью подходящей проверки навыка, например *Движение. В случае неудачи, персонаж потеряет 1D3 HP, но все равно сможет выбраться.*

Местность вокруг горной дороги кажется нечеткой. Сложно что там разглядеть и понять что происходит вокруг.

Однако, чем больше персонажи будут вести живой интернет-репортаж, увеличивая свой рейтинг доверия интернета, тем яснее станет пространство вокруг, будто увеличив свое графическое разрешение.

Когда рейтинг доверия интернета превысит 7, **Хасуми** начинает жутко смеяться, глядя на экран мобильного телефона:

– «Фуфу, фуфу ... Ахахаха! Наполняет! Меня наполняет силой!» «Спасибо, резонаторы. Это все благодаря вам!»

– «Реальность этого мира теней, мира станции Кисараги описана в городской легенде живущей в интернете. Любопытство и страх людей дают жизнь этому месту.»

– «Но за прошедшие годы воспоминания людей поблекли, и легенда станции Кисараги была почти забыта».

– «Благодаря вашим живым интернет-репортажам, станция Кисараги вернулась к своему прежнему облику. Забытая, почти исчезнувшая легенда вновь полна жизни».

– «Я действительно благодарна вам. Спасибо. Станция Кисараги вернула свои прежние силы».

– «Единственное что вам осталось сделать... это исчезнуть! «Те кто попадут на станцию Кисараги навсегда исчезнут»... Что бы вновь воплотить это легенду, необходима ваша жертва!»

Тело стоящей рядом Хасуми с треском начинает трансформироваться во что то гротескное, огромное. Превратившаяся в зловещего монстра Хасуми нападает на резонаторов.

СЦЕНА 6: «ПОБЕГ! СТАНЦИЯ КИСАРАГИ»

Резонаторам нужно найти способ сбежать от внезапно превратившейся в огромного монстра Хасуми и понять как выбраться из этого мира теней.

Начните пошаговый режим.

Значение инициативы: 💪 Тело + Скорость

Условия завершения: Сбежать со станции Кисараги или Смерть либо Девиация всех резонаторов.

Хасуми (монстр)

Максимальные HP: текущее Значению доверия интернета*5.

Инициатива: 4

Хасуми не использует уклонение против атак резонаторов.

Каждый раунд она атакует используя свой уникальный навык.

Уникальный навык: Hit and Run уровень 2.

Сложность проверки: текущее значение доверия интернета.

Атакует одного случайного резонатора.

В случае успеха наносит повреждение равное количество успеховD6.

Для уклонения от этой атаки используется навык *движение, Скорость, Акробатика, Чувство опасности и т.п.

Методы побега

Каждый резонатор может совершать проверки что бы понять как выбраться из этого мира теней. Для этого могут быть использованы разнообразные навыки, например: Интуиция, Логика, Компетентность:оккультизм и т.п.

Персонажи так же могут попытаться получить информацию от людей в интернете, используя проверку живого интернет-репортажа.

В случае успеха, персонажи поймут, что раз форма станции Кисараги определяется коллективным представлением людей, то если резонаторы смогут заставить людей поверить в другую «правду», то таким образом они смогут управлять энигмой, изменять ее форму.

Что бы заставить людей в интернете поверить резонаторам, необходим удачная проверка *Переговоров с как минимум 3 успехами. (сложность проверки может быть изменена в зависимости от правдоподобности придуманной истории).

Для выполнения этой проверки персонаж получает количество бонусных костей равное текущему значению доверия интернета / 2.

Персонажи смогут сбежать из мира теней изменив форму станции Кисараги согласно одной из идей предложенных игроками, либо сфабриковав идею побега.

КОНЦОВКА

Резонатор просыпается в поезде. За окном 33 вагона поезда он видит знакомую картину. Он подъезжает к своей домашней станции. Резонатор смогу выбраться со станции Кисараги и вернуться домой, в реальный мир.

Было ли все произошедшее в мире теней сном?

Внезапно персонаж слышит оживленный разговор стоящих неподалеку людей.

– «Ну я вообще проиграл с того, как дело обернулось с этим репортажем со станции Кисараги»

– «Но все было так реалистично, интересно эти люди смогли оттуда выбраться?»

– «Вдруг этот поезд тоже окажется на станции Ксираги?»

Завершите историю отыгрышем между персонажами игроков.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МЕТОДЫ ВЫБРАТЬСЯ СО СТАНЦИИ КИСАРАГИ

У игроков могут появится другие идеи как выбраться со станции, отличные от тех что представлены здесь. DL должен быть гибок и принимать идеи игроков. Вот несколько примеров альтернативных решений.

Побег с помощью понижения значения доверия интернета

Если резонаторы смогут убедить людей в интернете, что всё, что они видели было ложью, то сила мира теней ослабнет. Персонажи могут подорвать доверие к истории используя доказательства опровергающие сделанные ранее утверждения о станции, или с помощью рассуждений, ставящих под вопрос правдивость произошедшего.

В этом случае значения доверия интернета ***будет уменьшено*** на количество успехов полученных на проверке навыка.

Потеря доверия в интернете – стремительный процесс. Каждая удачная попытка дает 1 бонусную кость на все последующие подобные проверки. Если значения доверия интернета упадет ниже 0, мир теней станции Кисараги полностью потеряет свою силу и исчезнет.

Понять эмоции мира теней и убедить Энигму

Кто то может симпатизировать фундаментальным эмоциям Энигмы станции Кисараги «Я не хочу, что бы меня забыли». В этом случае можно попытаться убедить Хасуми не убивать их.

Для этого понадобится удачная проверка *Переговоров ***с 3 или более успехами.***

ⓘ Когда значения доверия интернета уменьшается, HP Касуми-монстра так же уменьшаются.

ⓘ Если во время истории резонатор смог уловить эмоции мира теней, и использует их в своей попытке убеждения, или же резонаторы предложат, что после того как они вернутся домой, они продолжат укреплять существование станции Кисараги, это может послужить причиной дать бонусные кости для проверки убеждения.

СТАНЦИЯ КИСАРАГИ, ОРИГИНАЛЬНЫЙ ТРЕД

В 2004 году пользователь японского форума 2ch впервые запостил в середине треда под названием «Расскажите о странных событиях вокруг вас: 26-ой тред».

98 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:14
Возможно это всего лишь мое воображение, но ничего если я расскажу?

99 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:16
Валяй.

100 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:18
>>98
В чем дело?

101 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:18
Я еду в поезде уже давно, и что-то странное происходит..

104 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:19
Хм..

107 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:23
Это тот же поезд, на котором я обычно еду, но он должен был остановиться на моей станции по крайней мере 20 минут назад. Он обычно останавливается через 5, или 7-8 минут максимум. Кроме меня здесь еще пятеро человек, но все они спят.

108 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:23
Ты не собираешься сходить с него?

111 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:25
Ты уверен что это не экспресс, или что-то в этом роде?

112 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:25
>>107
Скоростной поезд, да?

114 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:29
Как вы и сказали, вполне может быть что я села не на тот поезд. Я побуду здесь еще немного. Если что-то странное случится, то я спрошу у вас совета.

115 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:35
Почему бы тебе пока не пойти вперед и не поискать кондуктора?

116 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:40
Да, было бы ужасно если бы с кондуктором что-нибудь случилось. Сходи проверь!

118 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/08 23:44
Не похоже что мы скоро остановимся, так что я пойду и проверю.

126 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:00
Здесь жалюзи или что-то вроде того на окнах так что я не вижу никакого кондуктора. Я на частной железной дороге Сидзуока.

131 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:02
>>126
Почему бы тебе не постучать в окно?

137 :Хасуми:2004/01/09 00:08
Я так и сделала, но ответа не было.

146 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:13
Ты можешь увидеть что-нибудь из окна?
Названия станций или хоть что-то?

153 :Хасуми:2004/01/09 00:19
Мы немного замедлились после тоннеля. Хотя обычно здесь его нет..Этот поезд идет со станции Син Хамамацу.

156 :Хасуми:2004/01/09 00:23
Похоже что мы остановились на станции.

157 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:24
Ты не собираешься сходить с поезда, нет?

160 :Хасуми:2004/01/09 00:25
Мы остановились на станции Кисараги. Должна я выйти? Я не слышала об этой станции раньше.

162 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:26
Ты должна сойти, несомненно.

165 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:28
Оставайся до конечной.

166 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:29
Наверняка он уже уехал.

161 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:26
>>Хасуми
Когда твой поезд ушел?

167 :Хасуми:2004/01/09 00:29
Я сошла. Эта станция совершенно безлюдна. Поезд, с которого я сошла, ехал с 11:40.

168 :Телохранитель Мачиды:2004/01/09 00:30
Я не могу найти ничего о станции Кисараги.
Ладно, это ведь значит что поезд Хасуми ехал час?
Неважно, я пошел принимать ванну.

170 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:32
Станция Кисараги нигде не упоминается..

176 :Хасуми:2004/01/09 00:34
Я хотела вернуться, поэтому искала расписание, но ничего не нашла. Поезд еще здесь- может мне лучше сесть обратно? ..блин, пока я это писала он уже ушел.

181 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:36
Здесь есть какие-нибудь здания с людьми поблизости?
Сегодня так холодно, будь осторожна.

182 :Хасуми:2004/01/09 00:36
Я пойду и поищу такси. Спасибо вам.

183 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:36
Хорошая идея.
Будь осторожна.

185 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:39
Последний ночной поезд, прибывающий на безлюдную станцию. Удачи тебе с такси, ага.

186 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:41
Итак, Хасуми стала обитателем параллельного измерения!

187 :Хасуми:2004/01/09 00:41
Здесь нет такси, и вообще нет никого. Что мне делать?

190 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:43
>>187
Найди станционного смотрителя или ИДИ в полицейскую будку!

191 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:43
Набери 110 (Полиция.)

193 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:43
Может позвонишь и закажешь такси?

194 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:43
У тебя нет выбора кроме как искать полицейскую будку.

195 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:44
Если тут есть поблизости телефон, поищи в справочнике номера вызова такси.

204 :Хасуми:2004/01/09 00:48
Я позвонила своим родителям и попросила приехать за мной, но они тоже не знают где находится станция Кисараги. Они казали что поищут ее на карте и приедут за мной, но я немного напугана.

209 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:50
А другие пассажиры?
Только ты сошла с поезда?

213 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:52
>>Хасуми
Я погуглил название станции, но тоже ничего не нашел. Ты уверена что ты в соседстве Син Хамамацу?
Попробую Yahoo.

214 :Хасуми:2004/01/09 00:53
Я поискала телефонную будку, но тут нет ни одной. Другие пассажиры не сходили с поезда, так что я теперь одна. Станция точно называется «Кисараги».

217 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:56
Иногда автоматы находятся вне станций.

220 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:56
Почему бы тебе не сойти со станции ненадолго?

221 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:57
После небольшого исследования,
я узнал что станция может быть написана как“ ”(демон) и читаться как «Кисараги»...

225:Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:00
>>221
Станция демона..
~Жуууть.

218 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 00:56
Ты что, задрот? Когда я погуглил, то наткнулся на игру.

223 :Человек-мобильник:2004/01/09 00:59
Запости названия станций до и после Кисараги. Не верю чтобы там не было никаких карт или знаков.

229 :Хасуми:2004/01/09 01:01
Что ты имеешь ввиду под игрой? Нет, названий станций нигде нет.

249 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:08
Иди домой вдоль рельс.

256 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:11
Если побежишь, то можешь догнать поезд!

258 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:11
Это же станция, тут же должны быть дома рядом, верно?

259 :Хасуми:2004/01/09 01:12
Ты прав. Я запаниковала и не подумала об этом. Я пойду вдоль рельс и буду ждать звонка родителей. Я пыталась поискать информацию через i-mode, но сервис выдавал ошибку. Я хочу домой.

261 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:12
>>257
Выдумка это или нет, я приложу все усилия чтобы разгадать это.

280 :Хасуми:2004/01/09 01:18
Здесь действительно ничего нет. Я вижу только горы и поля. Но я считаю что если я пойду вдоль рельс, то попаду домой, так что я постараюсь. Спасибо вам. Я не против если вы считаете что я все выдумала, но могу я снова попросить помощи в случае чего?

283 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:18
>>280
Конечно.
Теперь просто будь осторожна.

285 :Телохранитель Мачиды:2004/01/09 01:19
~Конечно
Следи чтобы у тебя батарейка в телефоне не села. Это теперь твой спасательный трос.

286 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:19
>>280
Не потеряйся по дороге и будь осторожна в туннеле.

296 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:22
Дойдут ли сигналы до места, где ничего нет?
Лучше останься на станции.

303 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:24
Совсем одна ночью на безлюдной станции. Возможно скоро огни погаснут и будет хоть глаз выколи.

304 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:25
Вдоль рельс таки темнее. Впереди ведь туннель, правда?

305 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:25
Все-таки, было бы безопаснее остаться на станции до рассвета.

308 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:26
Это плохо.

317 :Хасуми:2004/01/09 01:30
Мне позвонил отец. Мы немного поговорили, и он сказал если я действительно не знаю где я, то мне нужно набрать 110. Я немного колеблюсь, но все-таки позвоню им и попрошу найти меня.

358 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:43
Мне кажется будет легче идти когда посветлеет.

361 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:45
Ты будешь ждать одна посреди ночи?
В незнакомом, таинственном месте...

362 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:46
>>361
А вы сможете пройти туннель посреди ночи?
Шоссе не менее незнакомое и таинственное место.

363 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:46
Ты правда сумеешь идти одна по незнакомой дороге в такой холод?

380 :Хасуми:2004/01/09 01:55
Я позвонила 110 и изо всех сил пыталась обьяснить свою ситуацию, но полиция подумала что это розыгрыш и очень рассердились. Я испугалась и извинилась...

382 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:56
>>380
С чего бы тебе извиняться?
Просто сдайся уже.
Жди первого утреннего поезда.

388 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:58
Здесь есть хоть что-то вокруг станции?

386 :Хасуми:2004/01/09 01:57
Я слышу что-то издалека, что напоминает по звуку барабаны тайко и бубенчики. Я правда не знаю что еще делать.

391 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 01:58
Просто вернись на станцию, Хасуми.
Если теряешься, то всегда надо возвращаться откуда начинал.

395 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:00
Это просто начало...

396 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:00
Барабаны тайко и бубенчики?
(´･ω･`)　Бам Бам Дзыннь Дзыннь

400 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:01
У них наверное фестиваль или вроде того.

401 :Хасуми:2004/01/09 02:01
Вы можете думать что я вру, но я так напугана что даже оглянуться не могу. Я хочу вернуться на станцию но просто не могу обернуться.

406 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:03
>>401
Беги. Не смей оглядываться.

420 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:08
Ты не сможешь вернуться на станцию, никогда.
Тебя утащат.
Просто беги в тоннель!
Это ближе чем ты думаешь.

422 :Хасуми:2004/01/09 02:09
Я слышала что кто-то позади меня крикнул, «Эй! Опасно идти вот так по рельсам! Остановись!». Я думала это был станционный смотритель, но когда я обернулась то увидела мужчину с одной ногой примерно в десяти метрах от меня. Потом он исчез. Мне страшно, я не могу шевельнуться.

426 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:11
>>422
Вот поэтому я сказал тебе не оборачиваться. Беги.

423 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:09
>>Хасуми-тан.
Успокойся и послушай меня, ладно?
Иди на звуки тайко.
Должен быть кто-то, кто играет на этих барабанах.

424 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:10
>>420
Куда это ты направляешь нашу Хасумин?

433 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:12
>>424
Ты неправ, Хасумин сейчас заберут.
Так что если ты хочешь вернуться, вернись сейчас.

428 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:11
Если это была одна нога, то как ты поняла что это мужчина?

429 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:12
>>428
…Она имела ввиду одноногого мужчину, идиот.

436 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:13
Наверное это был мужчина, потерявший свою на этих рельсах.

435 :Хасуми:2004/01/09 02:13
Я не могу идти и не могу бежать. Звук барабанов все ближе.

445 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:17
>>Хасуми
Просто подожди до утра.
При свете дня тебе не будет страшно.

446 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:17
Ты не должна была сходить с поезда.

452 :Хасуми:2004/01/09 02:20
Я еще жива. От падения у меня пошла кровь и я сломала каблук. Не хочу умирать.

487 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:32
Одно известно точно- дела лучше не пойдут.

488 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:32
>>Хасумин
Если ты сможешь пройти через туннель, все будет хорошо. Как ты выйдешь оттуда, дай нам знать.

492 :Хасуми:2004/01/09 02:35
Я позвонила домой. Отец сказал что позвонит в полицию, но звук все ближе.

500 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:38
Молись чтобы этот звук был не от поезда.
Хотя может уже поздно.

516 :Хасуми:2004/01/09 02:45
Я дошла до входа в тоннель. Называется «Исакан». Звук приближается, так что я соберусь с духом и пойду. Если я выберусь, то выйду на связь.

520 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:46
>>516
Удачи

522 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 02:47
Это конец.
Поезд и станция исчезли.
Теперь некуда вернуться.
Не за кем идти.
Звук лишь иллюзия, созданная тобой.
Беги на другую сторону тоннеля.
Если остановишься, то будешь заперта между мирами, брошенная страдать.

562 :Хасуми:2004/01/09 03:10
Я вышла из тоннеля. Здесь кто-то стоит неподалеку. Похоже я поступила правильно, слушаясь вас. Спасибо вам. Мое лицо опухло от слез, меня можно спутать с монстром.

566 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:11
Стой, Хасуми! Не подходи!

569 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:12
Стой, я говорю! Это не к добру.

570 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:12
Кто-то стоит там в такое время?
Это подозрительно.

586 :Хасуми:2004/01/09 03:20
Простите за беспокойство. Этот добрый человек предложил подбросить меня до ближайшей станции. Вроде здесь рядом какой-то бизнес-отель. Спасибо вам всем большое.

588 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:21
Хасумин, я хочу спросить у тебя кое-что еще.
Где ты? Спроси у доброго человека название города.

590 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:21
Он правда добрый?
Он может быть страшнее всего остального.

593 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:23
Ну, как-то так.
И что это за место?

596 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:25
Звучит подозрительно.
Почему он рядом с рельсами все это время?
Уверен, он прятал тело или еще что-то.
Тогда он встретил тебя, Хасумин..
Беги!!!

606 :Хасуми:2004/01/09 03:29
Когда я спросила название этого места, он ответил «Хина». Не знаю, поверите ли вы мне.

607 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:29
Хасумин, выйди из машины!

610 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:29
Извини, Касумин(!). Где находится Хина?

621 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:36
Это странно.
Для чудика, подвозить девушку, идущую вдоль рельс все это время.
Интересно что он сделал.

623 :Хасуми:2004/01/09 03:37
Мы идем к горам. Не знаю, есть ли тут место, где можно поставить машину. Он больше не говорит. Совсем.

627 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:40
Ничего хорошего из этой встречи не выйдет.

628 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:41
Может он не говорит, потому что ты в телефон пялишься все время?

629 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:41
Ты сказала родителям что вышла из тоннеля?

631 :Аноним у тебя за спиной:2004/01/09 03:41
Милая Хасуми
Прошу, набери 110
Это могут быть твои последние слова.

635 :Хасуми:2004/01/09 03:44
Батарейка почти села. Все становится немного странным, так что я побегу при первой же возможности. Он начал бормотать чушь себе под нос. Я делаю свой шаг. Телефон может понадобиться позже, так что это мой последний пост.

После этого поста «Хасуми» больше не появлялась.

Источник перевода: https://mrakopedia.net/wiki/Станция_Кисараги

■ 本作品について

本シナリオはテーブルトーク・ロールプレイングゲーム『エモクロア TRPG』用のシナリオです。
本作品の内容はフィクションであり、実在する歴史上の人物、団体、地名などとは一切関係がありません。
また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護あるいは非難する目的を持って書かれたものではありません。

■ 利用規約

本作品の著作権は放棄されていませんが、「ダイスタス・コモンズ」の表示とルールに従えば
ご自由にゲームプレイや創作活動にご利用頂くことができます。

ダイスタス・コモンズについてはエモクロア TRPG 公式サイトをご参照ください。

エモクロアTRPG
Emo-klore TRPG

シナリオ「新約･きさらぎ駅」

発行日：2021.3.19

執筆（著作権者）	まだら牛（ダイスタス・チーム）
イラスト	しまどりる
企画・発行	ダイスタス・チーム
DTP	da-ya

エモクロア TRPG 公式サイト：https://emoklore.dicetous.com/

ΣΕ07 TRPG

Emo-klore TRPG

Личная информация

Имя

Возраст

Пол

Родина

Профессия

Характер

Внешний вид

История

Связи

Любит/Не любит

Поле для записей

Якуза возвращающийся с деловой встречи
Предметы: пистолет

Эхо

Сценарий Эмоция	✓
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	

	текущие	макс.
HP		15
MP		7

Эмоции резонанса

Фасад

Изнанка

Корень

Дополнительная эмоция

Дополнительная эмоция

Характеристики

- 💪Тело ■■■■■□
- 👋Ловкость ■■■■■□
- 😶Дух ■■■■□□
- 👂Чувства ■■■□□□
- 📖Интеллект ■■■□□□
- 💘Привлека-тельность ■■■□□□
- 💳Общество ■■□□□□
- 🎲Удача ■■■■□□

∞Резонанс ■□□□□□□□□□

Физические навыки

*Движение	Сложность 5	Хар. Тело
*Рукопашный бой	Сложность 5	Хар. Тело
*Бросок	Сложность 5	Хар. Ловкость
★Стрельба:пистолет	Сложность 6	Хар. Ловкость
Боевое искусство:каратэ	Сложность 7	Хар. Тело

Навыки выживания

*Выживание	Сложность 5	Хар. Тело
*Эго	Сложность 4	Хар. Дух
*Первая помощь	Сложность 3	Хар. Интеллект
Выносливость	Сложность 6	Хар. Тело
Характер	Сложность 6	Хар. Дух

Навыки расследования

*Расследование	Сложность 5	Хар. Ловкость
Интуиция	Сложность 5	Хар. Дух
	Сложность	Хар.

Навыки переговоров

*Переговоры	Сложность 3	Хар. Привлекательность
Очарование	Сложность 4	Хар. Привлекательность
	Сложность	Хар.

Специальные навыки

*Ремесло	Сложность 5	Хар. Ловкость
*Удача	Сложность 4	Хар. Удача
Незаметность	Сложность 6	Хар. Ловкость
Техника:воровство	Сложность 6	Хар. Ловкость

Навыки информации

*Знания	Сложность 3	Хар. Интеллект
*Новости	Сложность 3	Хар. Общество
Связи: Криминал	Сложность 4	Хар. Привлекательность
	Сложность	Хар.

Навыки восприятия

*Восприятие	Сложность 3	Хар. Чувства
Чувство опасности	Сложность 6	Хар. Удача
	Сложность	Хар.

Прочие навыки

Сила	Сложность 7	Хар. Сила
★Возрождение	Сложность 2	Хар. Дух/2
	Сложность	Хар.

Эмо-клоре TRPG

Личная информация

Имя

Возраст

Пол

Родина

Профессия

Характер

Внешний вид

История

Связи

Любит/Не любит

Поле для записей

Финалиска соревнований по кендо по дороге на финальный матч
Предметы: боккен

Эхо

Сценарий Эмоция	✓
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	

	текущие	макс.
HP		15
MP		6

Эмоции резонанса

Фасад

Изнанка

Корень

Дополнительная эмоция

Дополнительная эмоция

Характеристики

Тело	■■■■■□
Ловкость	■■■■□□
Дух	■■■■□□
Чувства	■■■□□□
Интеллект	■■■□□□
Привлекательность	■■■□□□
Общество	■■■□□□
Удача	■■■■□□

∞Резонанс ■□□□□□□□□□

Физические навыки

***Движение** ■□□ Сложность 5 Хар. Тело

***Рукопашный бой** ■□□ Сложность 5 Хар. Тело

***Бросок** ■□□ Сложность 4 Хар. Ловкость

Боевое искусство:кендо ■■■ Сложность 8 Хар. Тело

Сила ■□□ Сложность 6 Хар. Тело

Навыки выживания

***Выживание** ■□□ Сложность 5 Хар. Тело

***Эго** ■□□ Сложность 3 Хар. Дух

***Первая помощь** ■□□ Сложность 3 Хар. Интеллект

Выносливость ■■□ Сложность 7 Хар. Тело

Характер ■□□ Сложность 5 Хар. Дух

Навыки расследования

***Расследование** ■□□ Сложность 4 Хар. Ловкость

□□□ Сложность Хар.

□□□ Сложность Хар.

Навыки переговоров

***Переговоры** ■□□ Сложность 3 Хар. Привлекательность

Искусство общения ■□□ Сложность 1 Хар. Общество

Очарование ■□□ Сложность 4 Хар. Привлекательность

Специальные навыки

***Ремесло** ■□□ Сложность Хар. Ловкость

***Удача** ■□□ Сложность Хар. Удача

Компьютер ■□□ Сложность 4 Хар. Интеллект

□□□ Сложность Хар.

Навыки информации

***Знания** ■□□ Сложность 3 Хар. Интеллект

***Новости** ■□□ Сложность 3 Хар. Общество

Поиск информации ■□□ Сложность 4 Хар. Интеллект

□□□ Сложность Хар.

Навыки восприятия

***Восприятие** ■□□ Сложность 3 Хар. Чувства

Чувство опасности ■□□ Сложность 5 Хар. Удача

□□□ Сложность Хар.

Прочие навыки

Скорость ■□□ Сложность 6 Хар. Тело

Акробатика ■□□ Сложность 6 Хар. Тело

□□□ Сложность Хар.

ЭЁЭОЭ TRPG

Emo-klore TRPG

Личная информация

Имя

Возраст

Пол

Родина

Профессия

Характер

Внешний вид

История

Связи

Любит/Не любит

Поле для записей

Толстый отаку по дороге на ивент

Эхо

Сценарий Эмоция	✓
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	

	текущие	макс.
HP		13
MP		10

Эмоции резонанса

Фасад

Изнанка

Корень

Дополнительная эмоция

Дополнительная эмоция

Характеристики

💪Тело	■■■□□□
👐Ловкость	■■■□□□
😶Дух	■■■■□□
👂Чувства	■■■■□□
📖Интеллект	■■■■■■
💘Привлека-тельность	■□□□□□
💳Общество	■■■■□□
🎲Удача	■■■■□□

∞Резонанс ■□□□□□□□□□

Физические навыки

*Движение ■□□
Сложность 3 Хар. Тело

*Рукопашный бой ■□□
Сложность 3 Хар. Тело

*Бросок ■□□
Сложность 3 Хар. Ловкость

□□□
Сложность ___ Хар. ___

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Навыки выживания

*Выживание ■□□
Сложность 3 Хар. Тело

*Эго ■□□
Сложность 4 Хар. Дух

*Первая помощь ■□□
Сложность 6 Хар. Интеллект

□□□
Сложность ___ Хар. ___

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Навыки расследования

*Расследование ■□□
Сложность 3 Хар. Ловкость

Логика ■□□
Сложность 7 Хар. Интеллект

Оценка ■□□
Сложность 7 Хар. Интеллект

Навыки переговоров

*Переговоры ■□□
Сложность 1 Хар. Привлекательность

Дебаты ■■□
Сложность 8 Хар. Интеллект

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Специальные навыки

*Ремесло ■□□
Сложность 3 Хар. Ловкость

*Удача ■□□
Сложность 4 Хар. Удача

Криптография ■□□
Сложность 7 Хар. Интеллект

Компьютер ■■□
Сложность 8 Хар. Интеллект

Навыки информации

*Знания ■□□
Сложность 6 Хар. Интеллект

*Новости ■□□
Сложность 4 Хар. Общество

Компетентность: интернет лор ■□□
Сложность 7 Хар. Интеллект

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Навыки восприятия

*Восприятие ■□□
Сложность 4 Хар. Чувства

□□□
Сложность ___ Хар. ___

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Прочие навыки

Незаметность ■□□
Сложность 5 Хар. Общество

□□□
Сложность ___ Хар. ___

□□□
Сложность ___ Хар. ___

ЭЁЮОЛ TRPG

Emo-klore TRPG

Личная информация

Имя

Возраст

Пол

Родина

Профессия

Характер

Внешний вид

История

Связи

Любит/Не любит

Поле для записей

Окультный ютубер в поисках материалов для канала

Эхо

Сценарий Эмоция	✓
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	

HP	текущие	12 макс.
MP	текущие	6 макс.

Эмоции резонанса

Фасад

Изнанка

Корень

Дополнительная эмоция

Дополнительная эмоция

Характеристики

💪Тело	■■□□□□
👐Ловкость	■■■□□□
😶Дух	■■■□□□
👂Чувства	■■■■□□
📖Интеллект	■■■□□□
💘Привлека-тельность	■■■■■□
💳Общество	■■■■■□
🎲Удача	■■■■□□

∞Резонанс ■□□□□□□□□□□

Физические навыки

*Движение	■□□	Сложность 2 Хар. Тело
*Рукопашный бой	■□□	Сложность 2 Хар. Тело
*Бросок	■□□	Сложность 3 Хар. Ловкость
	□□□	Сложность Хар.
	□□□	Сложность Хар.

Навыки выживания

*Выживание	■□□	Сложность 2 Хар. Тело
*Эго	■□□	Сложность 3 Хар. Дух
*Первая помощь	■□□	Сложность 3 Хар. Интеллект
	□□□	Сложность Хар.
	□□□	Сложность Хар.

Навыки расследования

*Расследование	■□□	Сложность 3 Хар. Ловкость
Оценка	■□□	Сложность 6 Хар. Чувства
	□□□	Сложность Хар.

Навыки переговоров

*Переговоры	■□□	Сложность 5 Хар. Привлекательность
Искусство общения	■□□	Сложность 6 Хар. Общество
Очарование	■■□	Сложность 7 Хар. Привлекательность

Специальные навыки

*Ремесло	■□□	Сложность 3 Хар. Ловкость
*Удача	■□□	Сложность 4 Хар. Удача
Искусство: производство видео	■■□	Сложность 6 Хар. Чувства
Компьютер	■□□	Сложность 4 Хар. Интеллект

Навыки информации

*Знания	■□□	Сложность 3 Хар. Интеллект
*Новости	■□□	Сложность 5 Хар. Общество
Осведомленность: оккультизм	■■□	Сложность 7 Хар. Общество
Связи:онлайн	■■□	Сложность 7 Хар. Привлекательность

Навыки восприятия

*Восприятие	■□□	Сложность 4 Хар. Чувства
Наблюдение	■□□	Сложность 5 Хар. Чувства
★Чувство сверхъестественного	■□□	Сложность 5 Хар. Удача

Прочие навыки

★Фортуна	■□□	Сложность 5 Хар. Удача
Дебаты	■□□	Сложность 4 Хар. Интеллект
	□□□	Сложность Хар.

Эмо-клоре TRPG

HP	текущие	13 макс.
MP	текущие	8 макс.

Эмоции резонанса

Фасад

Изнанка

Корень

Дополнительная эмоция

Дополнительная эмоция

Характеристики

- Тело ■■■□□□
- Ловкость ■■■□□□
- Дух ■■■□□□
- Чувства ■■■■□□
- Интеллект ■■■■■□
- Привлека-тельность ■■■■□□
- Общество ■■■□□□
- Удача ■■■■□□

∞Резонанс ■□□□□□□□□□

Личная информация

Имя

Возраст

Пол

Родина

Профессия

Характер

Внешний вид

История

Связи

Любит/Не любит

Поле для записей

Школьная медсестра по дороге с работы

Эхо

Сценарий Эмоция	✓
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	

Физические навыки

***Движение** ■□□
Сложность 3 Хар. Тело

***Рукопашный бой** ■□□
Сложность 3 Хар. Тело

***Бросок** ■□□
Сложность 3 Хар. Ловкость

□□□
Сложность ___ Хар. ___

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Навыки выживания

***Выживание** ■□□
Сложность 3 Хар. Тело

***Эго** ■□□
Сложность 3 Хар. Дух

***Первая помощь** ■□□
Сложность 5 Хар. Интеллект

Медицина ■■□
Сложность 8 Хар. Интеллект

★Возрождение ■□□
Сложность 3 Хар. Интеллект/2

Навыки расследования

***Расследование** ■□□
Сложность 3 Хар. Ловкость

Поиск информации ■□□
Сложность 6 Хар. Интеллект

Логика ■□□
Сложность 6 Хар. Интеллект

Навыки переговоров

***Переговоры** ■□□
Сложность 4 Хар. Привлекательность

Искусство общения ■□□
Сложность 4 Хар. Общество

Очарование ■□□
Сложность 5 Хар. Привлекательность

Специальные навыки

***Ремесло** ■□□
Сложность 3 Хар. Ловкость

***Удача** ■□□
Сложность 4 Хар. Удача

★Фортуна ■□□
Сложность 5 Хар. Удача

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Навыки информации

***Знания** ■□□
Сложность 5 Хар. Интеллект

***Новости** ■□□
Сложность 3 Хар. Общество

Осведомленность ■■□
Сложность 6 Хар. Чувства

Связи: студенты ■□□
Сложность 5 Хар. Привлекательность

Навыки восприятия

***Восприятие** ■□□
Сложность 4 Хар. Чувства

Наблюдение ■■□
Сложность 6 Хар. Чувства

Слух ■□□
Сложность 5 Хар. Чувства

Прочие навыки

Психология ■■□
Сложность 7 Хар. Интеллект

□□□
Сложность ___ Хар. ___

□□□
Сложность ___ Хар. ___

Ico TRPG

Emo-klore TRPG

Личная информация

Имя

Возраст

Пол

Родина

Профессия

Характер

Внешний вид

История

Связи

Любит/Не любит

Поле для записей

Саларимен заснувший в поезде после ночной смены

Эхо

Сценарий Эмоция	✓
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	
Сценарий Эмоция	

	текущие	макс.
HP		13
MP		7

Эмоции резонанса

Фасад

Изнанка

Корень

Дополнительная эмоция

Дополнительная эмоция

Характеристики

- Тело
- Ловкость
- Дух
- Чувства
- Интеллект
- Привлекательность
- Общество
- Удача

∞Резонанс

Физические навыки

***Движение** — Сложность 3 — Хар. Тело

***Рукопашный бой** — Сложность 3 — Хар. Тело

***Бросок** — Сложность 3 — Хар. Ловкость

Сложность — Хар.

Сложность — Хар.

Навыки выживания

***Выживание** — Сложность 3 — Хар. Тело

***Эго** — Сложность 3 — Хар. Дух

***Первая помощь** — Сложность 4 — Хар. Интеллект

Выносливость — Сложность 4 — Хар. Тело

Характер — Сложность 4 — Хар. Дух

Навыки расследования

***Расследование** — Сложность 3 — Хар. Ловкость

Картография — Сложность 6 — Хар. Чувства

Оценка — Сложность 6 — Хар. Чувства

Навыки переговоров

***Переговоры** — Сложность 3 — Хар. Привлекательность

Искусство общения — Сложность 6 — Хар. Общество

Сложность — Хар.

Специальные навыки

***Ремесло** — Сложность 3 — Хар. Ловкость

***Удача** — Сложность 4 — Хар. Удача

Пилотирование: авто — Сложность 6 — Хар. Чувства

Компьютер — Сложность 5 — Хар. Интеллект

Навыки информации

***Знания** — Сложность 4 — Хар. Интеллект

***Новости** — Сложность 4 — Хар. Общество

Осведомленность — Сложность 7 — Хар. Чувства

Компетентность: юриспруденция — Сложность 5 — Хар. Интеллект

Навыки восприятия

***Восприятие** — Сложность 5 — Хар. Чувства

Наблюдение — Сложность 7 — Хар. Чувства

Слух — Сложность 6 — Хар. Чувства

Прочие навыки

Незаметность — Сложность 5 — Хар. Общество

Связи: бизнес — Сложность 5 — Хар. Общество

Сложность — Хар.